Шесть масок (перевод 1 главы Winter Masques)

2 Октябрь, 2011 - 18:09 — Observer

Сущность обличий

Шесть обличий и их различные роды определяют то, кем является подменыш, таким же образом, как и внешность, физические возможности и жизненный опыт смертного определяют то, кем он является. Обличье подменышей определяет характер физических изменений, перенесённых ими в Аркадии, и то, как они взаимодействуют со смертными, Потерянными и материальным миром. Почти все Дарклинги чувствуют себя как дома ночью, подавляющему большинству Согбенных нравится трудиться, и многие Светлейшие привлекательны и хороши в межличностных отношениях. Также очевидным эффектом обличья является то, как другие реагируют на подменыша, и этот эффект применим как и к другим Потерянным, так и к простым смертным. Даже смертные, неспособные увидеть реальный облик подменыша, всё же замечают, что многие Огры, как правило, большие и мускулистые, а большинство Согбенных – хорошие мастера.

Однако, большая часть того, что смертные и другие Потерянные ожидают от представителей различных обличий, основано не более чем на стереотипах и обобщениях. Несмотря на то, что многие считают Огров глупыми, некоторые из них заядлые любители оперы и английской литературы 16 века, также как и немалое число Светлейших не имеет абсолютно никакого интереса к пище для гурманов или хорошему вину. Многие из этих стереотипов основаны на предположениях, справедливых часто, но не всегда. Если подменыш – Дарклинг, то это не значит, что она будет пугать людей лишь поэтому; также является фактом то, что кое-кто из Светлейших не имеет ничего общего с человеком социальной и культурной подготовки представителя высшего или верхнего среднего класса. Развязная потаскушка с рабочих окраин или застенчивый музыкант, который, кажется, оживает только когда выступает ¬– оба могут быть Светлейшими. Аналогично, грубый, напористый, исключительно деловой полицейский может быть Согбенным также легко, как и неуверенный в себе компьютерный гик.

Обличья очень похожи на любой другой набор необычных физических возможностей – то, что некто в инвалидной коляске не означает, что этот человек не может быть высококонкурентоспособным спортсменом, а высокий и мускулистый не обязательно заинтересован в атлетике, или же склонен к интеллектуальным занятиям. Обличья позволяют определить, на что способен подменыш, но не имеют ничего общего с выбором подменыша, как использовать эти возможности. Однако, даже это обобщение является лишь частью сложной правды об обличьях. Больше, чем что-либо ещё, обличье определяет, на что был похож опыт подменыша в Аркадии, и этот опыт оказывает глубокое влияние на выбор, делаемый подменышем, как только он становится свободен. Даже если другой Потерянный ничего не знает о конкретном подменыше, все Потерянные знают, что Зверь провёл много времени или всё своё время в Аркадии как управляемое инстинктами животное, и разумом, и, вероятно, телом; также как и то, что Согбенный претерпел мучения, которые сложно представить тому, кто не имел подобного опыта. Кроме того, хотя некоторые королевства Фей были заселены самыми разнообразными Потерянными, в большинстве находились представители только одного Обличья, и даже там, где присутствовало несколько обличий, обращение с ними и их опыт зачастую был абсолютно различен. Хотя люди, превращённые в Светлейших и Зверей, могли быть похищены и забраны в одно и то же королевство, первые служили как слуги, оруженосцы и наложницы их нечеловечески красивых господ, в то время как Звери были поселены в конурах и выпускались только как охотничьи животные, когда Феи отваживались на их долгие и экзотические охоты. Общий опыт, разделяемый членами одного обличья, создаёт понимание, превосходящее по своему уровню различия в деталях испытаний и сущности их рода. И Кость земли (Earthbones) и Дух пламени (Fireheart) знают, что это такое ¬– быть в какой-то мере силой природы, и это сложно понять любому смертному или Потерянному из другого Обличья. Точно также и все Светлейшие, независимо от того, почему они были похищены или что их заставляли делать в Аркадии, понимают значение надежд на то, что они идеально исполняют возложенные на них

роли, и ужас, который они чувствовали, когда это не удавалось.

Сущность обличий

Один из старейших дебатов среди склонных к теоретизированию подменышей: являются ли обличья и роды просто чем-то навязанным похищенным, или же Феи похищают людей, уже обладающих определёнными чертами, которые делают их особо подходящими для превращения в одно из многих обличий, а может даже и в определённый род этого обличья. Большинство Потерянных предпочитают думать о своих жизнях, личностях и поступках до похищения, как о чём-то не имеющем ничего общего с тем, что с ними произошло, пытаясь не думать, что они могут в какой-то мере нести за это ответственность. К сожалению, это по меньшей мере не совсем верно. Никто не знает, почему Феи похищают одного певца или скрипача и превращают его в одного из Светлейших, но игнорируют кого-то более опытного в том же виде искусств, или что делает одного большого мускулистого человека подходящим выбором для становления Огром, в отличие от многих других. Большинство подозревает, что случай или непостижимые капризы Фей сильно влияют на эти решения. Тем не менее, в большинстве случаев человек, похищенный и превращённый в Танцора (Dancer) из Светлейших, изящнее нормального человека и обладает хоть каким-то навыком в танцах или иных телодвижениях, так же и у Огра Гаргантюа возможно был рост немного выше среднего или необычайно мускулистое тело ещё до того, как он был похищен.
Зачастую такие разговоры могут привести к обвинению подменышами себя, а иногда и других – тех, кто поощрял различные поступки, в их похищении. Некоторые Дарклинги опасаются, что тот факт, что они часто одевались в чёрное, и был причиной их похищения, тогда как многие Светлейшие втайне от всех винят себя за моменты чрезмерной гордости, увиденные Феей, которые сделали их «избранными». Острая реакция многих подменышей на любые заявления, что они сами виноваты в их похищении, привело к распространённому среди многих подменышей принципу избегания говорить открыто на эту

тему. Когда какой-нибудь новый член Двора или фригольда задаёт подобные вопросы, многие вежливые подменыши отрицают истинность таких подозрений и в то же время делают всё возможное, чтобы показать, что такие темы не стоит обсуждать открыто, так как это может вызвать острую эмоциональную реакцию у множества менее уравновешенных подменышей. Излишне говорить, что это приводит к странной ситуации, когда лишь немногие открыто обсуждают тот факт, что простого взгляда на фотографию подменыша до похищения иногда достаточно для того, чтобы угадать, представителями какого Обличья, а иногда даже и рода, они стали.
Также, вне зависимости от того, почему подменыш стал представителем конкретного Обличья, существует тесная взаимосвязь между темпераментом и обличьем. Хотя некоторые Огры могут наслаждаться интеллектуальной деятельностью, большинство из них, когда сталкивается со сложной проблемой, ищут прямое и использующее физическую силу решение, а даже самый оптимистичный и весёлый Дарклинг автоматически ищет решения, включающие отступление, незаметность и отвлечение внимания. В конечном счёте, годы или десятилетия, проведённые подменышем в Аркадии, ментально и физически создают из них представителей их обличий и их родов способами, влияющими на тела, мысли и предпочтения.

Обличья и роды

Хотя некоторые, в основном недавно сбежавшие, подменыши более сосредоточены на деталях внешнего вида, создаваемых различиями в родах, большинство Потерянных приходят к пониманию того, что различия между родами одного обличья менее важны, чем сходства между всеми представителями одного обличья. Одной из причин этого убеждения является то, во многих королевствах Фей находятся подменыши разных родов одного обличья, подвергающиеся почти одинаковой обработке. Такой общий опыт гораздо более распространён среди подменышей разных родов одного обличья, чем среди подменышей различных обличий. Для Фей и Зверей тот факт, что все Звери в одном королевстве Фей были охотничьими животными и жили в одной конуре, получали

одни и те же награды и наказания, гораздо важнее, чем то, что многие из этих охотничьих животных были Охотниками (Hunterhearts), в то время как другие были Стремительными Убийцами (Skitterskulks) или Парящими на ветрах (Windwings). Аналогично, многие из прекрасных и ужасных Фей, которым служили Светлейшие, держали при себе Танцоров (Dancer), Муз (Muses) и ряд других родов Светлейших, каждый из которых служил в качестве разного рода личной прислуги.

Некоторые подменыши шутят, что Духи огня и Потомки Воды (Waterborn), Охотники и Быстроногие (Runnerswifts) являются естественными врагами, но различий между членами этих родов обычно гораздо меньше, чем сходств. Однако, это не всегда так, как и для всех обобщений. Некоторые Феи наслаждались стравливанием друг с другом Потерянных разных родов в сложных и безжалостно жестоких играх. Подменыши с таким опытом часто таят страх или ненависть к другим родам их обличья. Но такие чувства считаются грубыми и неправильными большинством подменышей. Они считают, что за поступки, совершённые по приказу Фей, подменыши никоим образом не несут ответственность, так как отказ от таких приказов был иногда невозможен и всегда приводил к чрезвычайно тяжёлым и болезненным последствиям.

Есть сообщества или группы, членство в которых открыто только для одного рода, но большинство подменышей косо смотрит на такие организации. Подменышей недостаточно много, чтобы в одной области могло без причины находиться много Потерянных одного рода, и многие считают тех, кто присоединяется к такой группе, ограниченными или лишёнными важных социальных навыков. В противоположность им, пока многие подменышей постоянно общаются с представителями других обличий, некоторые из более робких или эмоционально травмированных предпочитают компанию представителей собственного обличья. Фригольды из одного обличья известны, хотя они обычно находят сложным сохранение исключительности и всё ещё набирают численность, чтобы должным образом защитить себя.

Предубеждения, стереотипы и обличья

Потерянные, так же как и обычные смертные, склонны к предубеждениям и нетерпимости, и, как и у смертных,

многие из подобных взглядов и убеждений основаны на внешности. Разница в обличьях – одна из наиболее распространённых причин нетерпимости. Даже перед лицом доказательств обратного, многие считают, что все Огры глупы, все Светлейшие – аморальные снобы, а также верят во множество подобных предрассудков о других обличьях. Хотя у большинства подменышей хватает такта и здравого смысла не делать таких замечаний в присутствии членов обличья, которое очерняют, такое редко остаётся секретом, из-за чего напряжённость может легко вырасти. Различные фригольды решают такие вопросы по-разному: одни говорят с глазу на глаз с виновными и публично порицают подобные суждения, другие считают такую клевету преступлением, за которое требуются публичные извинения и выплата штрафа, а многие просто игнорируют эту проблему и концентрируются на проблемах, которые считают более серьёзными и безотлагательными.
Проблема основанных на обличье предрассудков осложняется проклятьями, лежащими на различных обличьях. В отличие от рас и национальностей смертных, все члены отдельного обличья менее хороши в конкретных задачах. Огры немного доверчивее остальных обличий, тогда как Элементалы и Согбенные менее искусны в общении. Эти недостатки часто могут ненароком привести ко множеству предубеждений и заставляют некоторых Потерянных провозглашать обличье самым значимым показателем физических и интеллектуальных сил и слабостей подменыша. Некоторые подменыши считают подобные заявления очевидно здравыми, в то время как другие, более эгалитарные подменыши, признают, что обличье определяет многое в том, на что способен отдельный подменыш, но его собственный выбор и решения значат гораздо больше, когда определяется, что индивидуум будет делать на самом деле. Однако наиболее жёсткие сложившиеся предубеждения не имеют ничего общего с обобщениями. Подменыш может посчитать встреченную им злой просто потому, что она похожа на какого-то из Хранителей подменыша или на слугу, игравшего в палача. Если один из Потерянных немало пострадал от рук огроподобной Феи, то будет трудно заставить его принять как потенциального союзника даже самого доброго Огра.

Как и в случае смертных, предубеждения могут меняться и меняются со временем, результатом чего бывает всё от невольного уважения и даже шутливых дружеских отношений между представителями различных обличий, вынужденных обстоятельствами быть зависимыми друг от друга, до роста различных видов ненависти, ведущей к насилию против членов другого обличья. Подобно обществу смертных, большинство предубеждений обычно становятся сильнее во фригольдах, где удерживают власть члены одного обличья. Хотя насилие, вызванное предубеждениями, относительно редко, подшучивания, оскорбления и решения под влиянием негативных предпосылок довольно распространённые явления.

Наследственность

Как отмечалось на стр. 27 Changeling: The Lost , довольно редко подменыши в состоянии зачать или выносить ребёнка, а в тех редких случаях, когда могут это сделать, ребёнок не будет подменышем подобно родителю или родителям. Возможно, один из ста Потерянных сохранил способность к воспроизведению потомства после заточения, что делает рождение ребёнка редким и зачастую отмечаемым событием во фригольде. Дети, рождённые от родителей-фей, часто немного… странные. Хотя их физические черты не затронуты влиянием обличья родителей-подменышей – дочь Светлейшей не красивее, чем она была, если бы её родителей никогда не похищали – их поведение часто демонстрирует странные выверты, намекающие на обличье родителя или родителей. Сын Зверя впадает время от времени в странные приступы рычания, дочь Дарклинга придумывает странные и иррациональные суеверия, связанные с полумесяцем.
Ребёнок одного из Потерянных, судя по всему, был бы чудесным трофеем для одного из Джентри. Помеченные примесью крови их родителей и достаточно странные, чтобы привлечь внимание Иных, они подвергаются огромному риску. Мало что вызывает больше тревоги, чем параноидальный страх подменыша-матери, ощущаемый, когда она представляет, что её собственное дитя будет похищено, как когда-то она сама.

Обличья

Следующие разделы призваны обогатить вас большим числом возможных идей для игры подменышем любого обличья. Некоторые из этих материалов могут конкретизировать происхождение подменыша, другие же могут вдохновить на конкретные задачи и западни в мире смертных.
Заметим, что данный материал настолько полон, насколько вы захотите. Ни одно из мест, перечисленных в разделе «Воспоминания об Аркадии», не должно быть в точности таким, как оно описано (воспоминания подменышей о Фэйри туманны и закрыты тем или иным способом), и, хотя эти места ориентированы на определённое обличье, они могут быть использованы для прошлого какого-то другого обличья. Нет причин для того, чтобы, к примеру, Бриллиантовый замок не мог порождать Инииистокожих также как и Дарклингов. И, как и всегда, персонаж может демонстрировать так много или мало характерных для обличья манер, как вы сочтёте нужным. Обратите внимание, что каждый из нововведённых Договоров считается родственным договором для соответствующего обличья, но может быть изучен подменышем другого обличья. Таким образом, любой подменыш может изучить Договор Клятвы и Возмездия, но только Огры приобретают его за сниженную стоимость.

Звери

Экология Фэйри бессмысленна. Растения растут не там, где следует, существа едят нелогично мало. Мир Фэйри не развивается также гармонично, как течение жизни в смертном мире. Тем не менее, Аркадия имеет свои законы природы, пусть и искажённые. Зубы и когти здесь также окровавлены. Хищник по-прежнему преследует добычу, хотя оба могут принимать странные формы и иметь безумное происхождение. Звери когда-то потерялись в этом цикле, их разумы включали лишь животные инстинкты – единственное, что сохраняло их живыми. И по возвращении на их теле и душе остался отпечаток дикой жизни в Фэйри.

Воспоминания об Аркадии

Ущелья под миром

Где-то глубоко в земле в Фэйри раскинулась сеть ущелий, врезающихся в землю и камень и лежащих во мраке почти бездонных ранами. Солнце и Луна никогда не светят там, да и те, кто там живёт, почти забыли, что есть такая вещь, как небо. Есть только чёрный потолок наверху и длинные неровные трещины внизу. Но темнота не безмолвна в этих глубинах: она шипит, стрекочет и извивается. Ущелья пересекает массивная паутина, изъеденная червями, с норами и тоннелями, в которых множество существ борется за выживание. Повелителями этих ущелий являются Сияющие Наездники, дворяне Джентри, перемещающиеся по отвесным стенам ущелья поверх невероятно длинной, тонкой паутины в светящихся колесницах размером с дворец. Эти странные средства передвижения обеспечивают светом расселины, отбрасывая длинные, резкие тени, проезжая мимо. Ни один подменыш, бежавший из ущелий, не мог точно вспомнить, действительно ли Наездники были светящимися человекоподобными дворянами, возлежавшими в своих шёлковых навесах поверх насекомых, или же это форма светлячков, чьи «колесницы» являются большей частью их самих. О тех, кто был забран в свет, редко слышали позже. Предназначение ущелий пугающе неясно. Стремительные убийцы, Ядозубы (Venombites) и прочие подменыши, нашедшие редкие туннели в Изгородь, вспоминают безмолвных похитителей, затащивших их в темноту, маленькие норы, где похищенные собираются вместе, чтобы выжить, случайные патрули охотников-собирателей спускающиеся по шёлковым тросам из колесниц Сияющих Наездников. Одни считают, что ущелье служит «учебным полигоном», изменяющих его жертв в нечто более подходящее для странных нужд Хранителей-Фей. Другие – что это своеобразная алхимическая ферма, и что Наездники выдаивают из своих пленников различные яды, которые они развили для выживания. Сбежавшие Звери, однако же, не исследуют всё это чересчур глубоко: в их понимании, всё, что следовало знать о пропасти, было в инстинкте прятаться, красться и охотиться.

Кричащие джунгли

В одном из случайно разбросанных горных хребтов Фэйри зазубренные вершины гор окружают со всех сторон, как будто сдерживая, душные и яркие джунгли. От одного края до другого деревья здесь отражают крики причудливых птиц и зверей, а также охотничьи кличи подменышей, сражающихся здесь за выживание. Только одна вещь способна заставить джунгли умолкнуть, и это – приближение их хозяина. Когда птицы прекращают верещать, а разнородные хобгоблины выть друг на друга, то это значит, что он приближается. Молчание – вестник Великого Многоцветного Князя, Зверя из Зверей, в равных частях и обезьяна, и тигр, и прекрасная хищная птица. Он часто бродит по Кричащим джунглям, прерываясь только после особо приятного убийства, чтобы вернуться на роскошные переносимые рабами носилки, служащие его кочевым домом.

Великий Многоцветный Князь сказочно богат и чрезвычайно опасен. Говорят, что десятки приватиров совершают сделки с ним, принося новые жертвы для охоты. Пленникам, принесённым в джунгли, даётся достаточно времени, чтобы стать сильнее и хитрее, прежде чем Князь решит, что они достойны охоты. Он хочет охотиться на настоящего Зверя, а не слабого человека. И поэтому его джунгли заполнены Зверями всех родов. Некоторые пытаются помогать новичкам недолгое время, но немногие желают сбиваться в группы для выживания: Князь обычно находит группы первыми. Те, кто смогли взобраться на вершины гор, не привлекая внимания Князя, иногда возвращаются домой в мир смертных; расщелины и пещеры в горах ведут обратно в Изгородь. Звери, помнящие, как они преследовали и были преследуемыми в Кричащих джунглях, часто более счастливы в городской среде, чем в дикой природе. В городе никогда не бывает абсолютно тихо.

Скотные дворы

Некоторые Звери кривят губы и отводят уши назад, когда входят на Гоблинский Рынок. Он напоминает им о Скотных дворах.

Скотные дворы могут быть одной областью, или же

множеством похожих рынков, торгующих животными, разбросанных по Фэйри. Это доступные для Джентри рынки, где они покупают и обменивают волшебных существ, и, конечно же, меняют захваченное человеческое стадо. Нейтралитет поддерживается Свинопасами, неповоротливыми свиноподобными гигантами, сгоняющими «товар» на аукцион и избивающими любого непокорного посетителя рынка их изогнутыми, колючими металлическими пастушьими посохами. Одни подменыши провели совсем немного времени в Скотных дворах, тогда как другие изнывали в загонах, конурах или клетках до тех пор, пока сами не стали животными. Хотя Свинопасы обычно в состоянии хорошо присматривать за своими пленниками, Скотные дворы остаются местом, где легко можно отвлечься. Неразбериха, вдохновленная разгневанным дворянином из Фей, или импровизированный побег чёрных быков-гоблинов могут прикрыть попытку побега. Поскольку Скотные дворы находятся на нейтральной территории, Зверь или небольшая группа беглецов могут достичь Изгороди, не пересекаясь с путями Джентри. По сути, для подменышей Скотные дворы – лучший шанс для побега до того, как их приобретёт кто-нибудь из Истинных Фей, кто будет оказывать им больше внимания в течение всей жизни.

Становление Зверя

Зверей могли изменять всевозможными методами: держать в конуре, кормить сырым мясом, пока они постепенно становятся такими же собаками, как и их товарищи по плену; подвергать странным операциям в лаборатории кого-то гораздо менее человечного, чем доктор Моро; алхимически объединить с одним из визжащих животных Хранителя. Во многих сказках человек наказывался превращением в зверя и оставлением таким, пока проклятье не закончит действовать или зачаровавший не удовлетворится страданиями человека. Для Зверя возвращение к человеческой форме никогда не бывает полным. Животное всегда остаётся. Многие другие Звери – результат постепенного изменения, вызванного близостью. Звери – часто надёжный пример такого рода почти дегенерации, которая может произойти в плену в Фэйри. Даже в случае постепенного изменения, ни для какого

другого обличья нельзя так же чётко указать момент, когда человек по-настоящему преобразился в подменыша. Звери его знают, потому что момент, когда они стали Зверями, был моментом потери человеческого разума. Потеря человеческого мышления не всегда полная, но она полностью меняет саму структуру разума Зверя. Трудный для понимания характер аркадианского времени становится ещё более непонятным и незначительным – есть только сейчас.

На место разума приходит инстинкт. Свободный ум животного руководит Зверем там, где абстрактное мышление уже ничем не помогает. Охотники учатся охотиться так, как будто рождены для этого. Парящие на ветрах понимают игру воздушных потоков, лишь ощущая их вокруг кончиков пальцев. Эти инстинкты большая поддержка для Зверей, подаренная теперь ещё более запутанными действиями их Хранителей. Когда Хранитель бьёт свою собаку, животное не поймёт причину, даже если бы человек, которым оно когда-то было, был способен догадаться. Но боль уходит, когда начинается охота, и инстинкт преследования становится, возможно, величайшим удовольствием.

Как воспротивиться силе инстинкта и вернуться к абстрактному мышлению? Многие не сопротивляются. Звери не любят много говорить об этом с другими подменышами, но возможно, что такие существа, как терновые волки (briarwolves) были когда-то людьми, которые так и не смогли прийти в себя.

Те, кто вернул свой разум, могут обычно указать конкретный импульс, расшевеливший их человеческие воспоминания. У большинства это был запах. Запах цветка, выросшего в их дворе, запах жертвы, напоминавшей любимого члена семьи или питомца – чего-то, вызвавшего сильную связь запаха и воспоминания. Если не запах, то, может быть, другое запомнившееся ощущение. Парящий на ветрах видит порванные и развевающиеся красные ленты, напомнившие ему клочок красного платья, пойманный на детской площадке; Ядозуб бежит по разбитому стеклу и вдруг вспоминает заднюю сторону её многоквартирного дома. Эта мощная вспышка памяти ставит глубокую трещину на стене между инстинктом и разумом и, в конце концов, проделывает в ней проход. Разум и инстинкт смешиваются, и Зверь возвращает какую-

то часть человеческой личности. Воспоминания о доме возвращаются, а вместе с ними и возможность побега. Однако, инстинкт никогда на самом деле не уходит. По каким причинам Зверей забирают прежде всего? На это, похоже, не существует единого ответа. Ранее существовавшее сходство с животным иногда присутствует, но далеко не необходимо. Хранитель может взять уже вспыльчивого и полудикого человека в качестве бойцовой собаки в свою свору, но также он может выбрать и кроткую и покорную мать для превращения в злобного цербера.

Другие обличья прислуживали – так же, как и Звери. Дарклинга забрали за нарушение закона и перенесли в темноту – и также могли забрать Стремительного убийцу или Ядозуба. Элементал был слит с самой землёй, но также было и со Зверем, только связан он был с животными инстинктами вместо сущности сырых стихий. Светлейшие служили украшениями, игрушками и развлечением – как и птицы в позолоченных клетках и кошки на серебряных цепях. Насилие могло породить и Огров и Зверей. Согбенные сформированы их назначением, что верно и для охотничьего сокола или тяглового скота. Эти сходства часто выражаются в разнообразном имуществе Хранителя, включающем различные обличья, что может привести к сильным узам. Если Элементала-русалку и Амфибию-шелки держали в покрытом льдом рве, принадлежащем ледяному великану, они могут сохранить особую связь через разделённые тяготы, которая удержит их вместе даже в мире смертных. С другой стороны, соперничество также может развиться из этих связей. Огр, поднявшийся на боях в ямах, может не ужиться также хорошо со львом-Охотником, чьи собратья терзали Огра каждую ночь Аркадии.

Их окружение

Звери очень хорошо осведомлены о мире вокруг. Инстинкт самосохранения, сохранивший им жизни в Фэйри, не оставил их. Когда Зверь идёт по улице, он следит за переулками, вариантами надёжных убежищ или укрытий, дверями, которые могли бы служить запасным выходом и другими подобными вещами. Хотя Звери были вынуждены покинуть общество смертных, они принадлежат этому

миру больше, чем простые смертные – Звери знают, что игнорирование деталей их окружения не просто опасно, а является пустой тратой времени. Если кто и может распознать запах определённого открытого рынка или смех конкретного соседского ребёнка – то только Зверь. Иметь сердце дикого зверя – не означает желание жить в дикой местности. Одним Зверям неуютно в городе, а другие находят гораздо предпочтительнее пустых пространств сельских районов. Экология городских районов для них необычна, но Зверь вполне спокойно может стать её частью. Человеку, выросшему внутри города, после того, как Волк вошёл в его душу, было бы удобнее охотиться в городе, чем в лесах. Звери, как правило, очень территориальные. Им не нравится, что кто-то спал в их кровати. Это может привести к определённым неловкостям, поскольку они не стремятся отмечать их территории так чётко, как хотелось бы – ведь у Иных есть очень хорошие ищейки. Даже их друзья могут встретить суровый отпор, если они наведаются к Зверю без вежливого предупреждения. Это обычно означает, что Звери живут одни. Даже если они находят кого-то, кому позволяют спокойно входить в их логово, как подобает части, так

Шкура животного

Превращение в Зверя может дать много преимуществ подменышу – физических и прочих. Зверь часто приобретает от его трансформации повышенную остроту чувств и ума. Многие Звери обладают Чувством опасности или Чувством направления, представляющие их усиленные сенсорные способности. Также распространены физические достоинства всех сортов. Те, кто сходны с быстрым и проворным животным, могут предпочесть Быстрые рефлексы, Легкий шаг и Быстрый старт. Железная выносливость, Естественный иммунитет, Быстрое лечение, Сильная спина, Сильные легкие, Сопротивляемость ядам – всё это могут предоставить благословения конкретных животных. Некоторые даже развиваются Гигантами, переплетаясь с сущностью бизона или слона.
Проблемы Зверя с дегенерацией зачастую склоняются к

вариациям инстинкта «сражайся или беги». У тех, кто сражается, может развиться Фиксация, Озвучивание или Иррациональность. Те, кто убегают, больше склонны к Фобии, Подозрительности или Избеганию.

сказать, «стаи», этому человеку не будет также удобно делить пространство со звериным подменышем.
У большинства Зверей есть инстинкт гнездования. Им нравится ощущать свою территорию частью себя. Зверю не может быть комфортно в аккуратной квартире, где всё должно быть возвращено на своё место (за исключением, конечно же, Ядозубов-кругопрядов и некоторых других). Им счастливее со спутанной постелью, разбросанной на мебели одеждой и бессистемными украшениями, отвечающими их вкусу. Несмотря на всю эту неряшливость, территория Зверя не обязательно грязная. Так бывает, конечно; некоторые Звери не задумываясь спят в кишащих тараканами домах, если это кажется им безопасным. Но многие другие предпочитают сносную ухоженность, и их логова относительно чистые. Безупречный Светлейший или привередливый Согбенный могут прийти в замешательство, войдя в неопрятное логово Зверя, место, ожидаемое немного заплесневелым в худшем случае, найдя лишь въевшийся запах слабого следа мускуса Зверя.

Взаимодействие с миром смертных

Проблема всех Потерянных с заниманием нового места в смертном обществе усиливается для Зверя. У них те же проблемы с возможной потерей во времени, приспособлением к миру, который изменился больше, чем они ожидали. Но им также приходится иметь дело с разумами смертных – чем-то, с чем они уже не очень хорошо знакомы.
Собственно, взгляд с точки зрения другого человека всегда было тем, что проще сказать, чем сделать. Люди различаются по своему прошлому опыту и своим личностям так, что очень сложно полностью понять другого. Для Зверя, бывшего погружённым в разум животного и пробившего себе путь назад к мудрости, другие люди ещё больше отдаленны. Это не означает, что Звери не вполне понимают мышление других, это означает, что у Зверей

часто возникает проблема «ослепления» их на достижении полностью человеческой точки зрения. Люди не понимают простых истин животного инстинкта, и ещё меньше уравновешивание их с разумом. Мало кто из них знает, какого это – убивать свою пищу или искать безопасное место для сна. Они хотя бы частично порвали с борьбой за выживание благодаря предлагаемой обществом защите. Для Зверя это «невежество» может быть сильно разочаровывающим и, как ни странно, утешающим. Тяжело смотреть на идущего по своим делам человека без реального знания о том, что значит быть живым, без каких-либо отточенных в результате борьбы за выживание чувств. Но в то же время Охотник рад наблюдать за своими детьми издалека, зная – надеясь – что они всегда останутся немного более невинными, чем он.
Несмотря на этот разрыв в понимании, Звери не угрюмые отшельники, сторонящиеся окружающих. У Зверя есть мощная животная привлекательность, помогающая ему взаимодействовать с людьми несколько лучше, чем можно было бы ожидать в противоположном случае. И, также как и многие другие Потерянные с приемлемой Ясностью, Звери дорожат их человеческим восприятием, в основном потому, что это оно помогло им сбежать, когда оставшиеся звери не смогли.
Коммуникабельность Зверя также зависит в некоторой степени от его животной сущности. Звери, родственные социальным животным, как правило, более общительны, тогда как те, кто сочетает инстинкты животных-одиночек с социальными инстинктами человека, более различаются. Волк-Охотник быстро и крепко привязывается к небольшой группе, в то время, как паукообразный Ядозуб может предпочесть жить самостоятельно.
Учитывая их опыт, Звери также склонны крепко привязываться к смертным животным, если представится такая возможность. Охотник никогда не разовьёт у себя такое сопереживание жертве, которое заставит его отказаться от употребления мяса, но он гораздо лучше понимает тех, с кем схожи его животные инстинкты и чувства. Многие Звери плохо реагируют на жестокое обращение с животными, и известно устраивание… нехороших вещей для людей, участвовавших в собачьих боях или привязывающих фейерверки к бродячим кошкам. Люди, подобные этим, напоминают Зверям их Хранителей,

а Звери не склонны испытывать большую симпатию к людям, демонстрирующим подобное Истинным Феям отсутствие сочувствия к «ничтожным животным».

Роли во фригольде

Сложно приклеить Зверям набор схожих ролей во фригольде, учитывая их невероятное разнообразие. Как правило, они идут туда, где свойства их рода наиболее полезны. Охотник или Тяжеловоз могут стать хорошими солдатами, призываемыми во времена нужды, а Стремительный убийца скорее будет полезен в качестве торговца информацией и шпиона.
Сбор информации более распространён среди Зверей, чем можно было бы подумать сначала, не в последнюю очередь благодаря их Договору Клыка и Когтя. Они развивают острые чувства, благодаря этому Договору, и могут эффективно подслушивать с нереального для других расстояния. У Охотника, способного говорить с собаками, есть доступ к информационной сети, которая, хоть и ограничена в размере передаваемого абстрактного знания, довольно широко распространена. Если же Охотник может превращаться в пса, то он сам может стать безобидным наблюдателем. Стремительный убийца, способный принять облик крысы, или Ядозуб, способный стать осой, ещё более эффективны. В одних фригольдах наделённые властью Потерянные извлекают большую выгоду из этого. В других же, они становятся жертвами предположения, что Звери не очень хороши в ситуациях, предполагающих хитрость – что позволяет получить Зверям доступ к некоторым интересным секретам фригольда.
Должности во власти могут, как вызывать интерес Зверей, так и оставлять их безучастными. Многих не интересуют тонкости политической игры. Их природа вынуждает идти прямо к сути проблемы, и они устают от необходимости умиротворения различных фракций фригольда, чтобы что-нибудь сделать. Но другие вполне подходят для лидерства. Зверь, смешивающий человеческий опыт с инстинктом альфа-волка, может быть сильным и эффективным лидером, способный делегировать незначительные задачи «бетам» и принимать наиболее важные решения самостоятельно. Некоторые даже весьма искусны в политических играх – можно было бы ожидать,

что Ядозуб с паучьими клыками в состоянии сплести метафорическую паутину и терпеливо ждать в её центре. Интересно, что в определённых условиях Звери могут установить неплохие связи с миром смертных. Это не к ним обращаются, когда надо разобраться в законодательстве или проследить за внедрением информационной технологии. Но их способность излучать животный магнетизм делает их полезными в социальных окопах. Зверь может быть любимым завсегдатаем в баре синих воротничков, честным и откровенным стариком в парке, тёмным и таинственным соседом. Если Светлейший приковывает всё внимание окружающих, то Зверь способен быстро наладить отношения с одним человеком. В некоторых фригольдах Звери становятся жертвами неудачных предубеждений. Там другие Потерянные смотрят на животную сущность Зверей как на что-то более «низкое», чем та, что других обличий. «Они лишь в одном шаге от охотничьих собак, какими они были в Фэйри» – приблизительно такие разносятся слухи. «В отличие от нас, они позабыли, что значит быть человеком». В этих фригольдах Звери ожидаемо держатся на периферии, где они не будут безнадёжно потеряны в интригах, которые «они не способны понять». Некоторые Звери спокойно это воспринимают и рады держаться подальше от проблем своих кузенов. Другие выжидают подходящий момент, чтобы показать так называемым вышестоящим, как умны и опасны могут быть Звери.

Договоры Норы

Звери понимают ценность безопасного дома. Договоры Норы были заключены с силами пещер и тоннелей ради безопасности убежища. Эти договоры позволяют Зверю защитить себя и тех, кто близок и дорого ему – или же нанести удар по прибежищам тех, кто не был достаточно разумен, чтобы подписать аналогичный Договор.

След нарушителя (•)

Этот простейший пункт Договора Норы – благословение предупреждения. Зверя, изучившего этот пункт, намного сложнее застать врасплох на его собственной территории. Его знание местности сильно обостряется, позволяя

почувствовать угрозу ещё до того, как она покажется.
Цена: 1 пункт Гламура
Запас кубиков: Бросок кубиков не нужен. На следующие 12 часов персонаж прибавляет количество кубиков, равное Вирду +2, ко всем броскам восприятия, сделанным на его территории. Для данного пункта «территория» определяется, как нечто, что признаётся соседями, как принадлежащее подменышу, или чем он способен успешно заставить считать своим. Арендуемая квартира – территория, в отличие от всего здания, если только Зверь не владеет им полностью или если жители считают, что этот дом «его» – например, если Зверь является главой уличной банды, защищающей здание, и его слово в нём – закон. Аналогично, участок леса, который местные считают прибежищем Красноглазого Дьявола, считается территорией, если Зверь – тот самый Красноглазый Дьявол. Эффект пункта пропадает, если персонаж проводит более пяти минут подряд вне его территории.
Действие: Мгновенное.
Лазейка: подменыш пишет своё имя мелом, смешанным с кровью, на одном из входов на территорию.

Уловка паука-каменщика (••)

Зверю может потребоваться скрыть вход в его нору. Эта уловка позволяет подменышу сделать это, а также в некоторых случаях и ускользнуть от погони. При активации этот пункт скрывает двери, окна, проходы и прочие точки доступа в радиусе 5 футов от подменыша иллюзией, заставляющей их казаться либо полностью непроходимыми, либо вовсе несуществующими. Пожарный выход кажется куском покрытой граффити кирпичной стены, чердачное окно выглядит давно заколоченным, крышка люка – просто белым пятном изношенного асфальта.
Цена: 1 пункт Гламура
Запас кубиков: Сообразительность + Вирд
Действие: Мгновенное.
Лазейка: Подменыш в это время держит живого паука во рту.

Результаты броска

Драматический провал: Иллюзия начинает формироваться, и затем рвётся на куски со слышимым хлопком, напоминающим звук выстрела.
Провал: Иллюзия не появляется.
Успех: Иллюзия получилась. Дверь или окно, через которые прошёл подменыш, выглядят обычной частью стены. Такое укрепление Маски непробиваемо для случайного взгляда феи, хотя, ощупав руками стену, можно вполне ощутить дверь. Иллюзия продолжается в течение сцены.
Исключительный успех: Иллюзия длится один день и одну ночь.
Предлагаемые модификаторы

Модификатор	Ситуация
-1	Подменыш находится на территории врага
+2	Дверь ведёт на территорию подменыша

Хитрость кукушки (•••)

Этот пункт – один из грязнейших трюков, доступных Зверю, так как позволяет ему нарушить правила гостеприимства, войдя в чужой дом, и Пустошь (Hollow) в том числе. Зверь кажется одним из жителей дома для самого дома.

Этот пункт не работает, если Пустошь, подвергшаяся вторжению, принадлежит подменышу, также обладающему Договорами Норы. Он всё-таки под защитой Договора.

Цена: 2 пункта Гламура

Запас кубиков: Манипулирование + Вирд (соревнуется с рейтингом Защиты Пустоши в случае Пустоши).

Действие: Мгновенное.

Лазейка: Персонажа открыто приглашал хозяин территории к себе домой в споследние 3 дня.

strong>Результаты броска

Драматический провал: Пункт не активируется, и запускаются все сигналы тревоги.

Провал: Пункт не активируется, и не может быть использован в том же месте ещё 24 часа. Персонаж как обычно рискует нарваться на системы безопасности.

Успех: Персонаж «убеждает» дом или Пустошь, что он один из жильцов. Затем он может пренебречь охранными системами, как если бы он был владельцем места. Записывающие устройства покажут его одним из жильцов. Смертная охрана и животные не будут затронуты, в отличие от часовых –хобгоблинов в Пустоши.

Этот пункт способен только позволить пройти в данное место. Он не удаляет барьеры оттуда. Таким образом, подменыш может открыть входную дверь особняка, и камеры покажут его как одного из живущих здесь членов семьи, но пункт не откроет ни одну из запертых дверей внутри дома.

Исключительный успех: сопровождающие персонажа получают преимущества пункта.

Предлагаемые модификаторы

Модификатор	Ситуация
-1	Подменыш никогда не посещал локацию ра
+1	Подменыш посещал локацию раньш

	гость

Благословенная нора (••••)

Этот пункт позволяет Зверю сделать безопасным логово или укрытие почти в любом месте. Подменыш взывает к силе Вирда, чтобы выкопать нору с поразительной скоростью. Вход в эту нору может быть скрыт Паучьей уловкой, позволяя Зверю с Гламуром зажечь в себе умение строить полезные укрытия времён заключения.
Цена: 2 пункта Гламура
Запас кубиков: Выживание + Вирд
Действие: Мгновенное.
Лазейка:Персонаж обнажён во время применения пункта.

Результаты броска

Драматический провал: Нора разрушается посреди копания. Подменыш вероятно пойман под землёй, и ему приходится освобождать себя.
Провал: Пункт не работает.
Успех: Пункт активируется. Подменыш может вырывать примерно пятифутовый куб земли, камня или бетона каждый ход, в течение количества ходов равного числу успехов. Нора, вырытая в рыхлой земле или песке, получает утрамбованные стены и не обрушится сама по себе. Вырытый туннель груб, и его края покрывают отметины, похожие на следы когтей.
Исключительный успех: Подменыш может скрыть следы когтей, если захочет, что сделает нору выглядящей более естественно или сделанной человеком.
Предлагаемые модификаторы

Модификатор	Ситуация

-4	Железобетон
-2	Камень или бетон
+1	Плотная земля
+2	Рыхлая земля или песок

Обрушение входа (•••••)

Последний пункт Договоров Норы по сути представляет собой самопожертвование. Что было построено – то теперь должно быть разрушено. Подобно животным, обрушивающим вход в их нору, чтобы враг не достиг её сердца, Зверь может обрушить часть здания или норы. Подменыш должен оставаться в пределах рассматриваемого здания или на его пороге.
Цена: 3 пункта Гламура + 1 очко Силы воли
Запас кубиков: Сила + Вирд
Действие: Длительное (один бросок за ход, число необходимых успехов равно половине рейтинга Структуры здания)
Лазейка: Здание, которое будет повреждено или разрушено, принадлежит подменышу, применяющему пункт.
Результаты броска
Драматический провал: Все успехи потеряны. Подменыш получает один уровень летальных повреждений из-за перенапряжения. Персонаж должен снова потратиться на активацию Договора.
Провал: Нет ни одного успеха.
Успех: Успехи накоплены. Если общее число успехов достигает необходимого количества, персонаж обрушивает часть здания. Область разрушений может

доходить до пяти футов в радиусе за каждый пункт Вирда персонажа в центре области. Это может разрушить здание полностью, в зависимости от того, где стоит подменыш. Зверь может сделать рефлекторный бросок Ловкости +Выживание, чтобы избежать случайных повреждений при обрушении, хотя он всё ещё может остаться прижатым обломками, если не получилось добраться до безопасного места стандартным действием перемещения. Исключительный успех: Нет дополнительных эффектов.

Размер здания
Трейлер, нора размером с подвал
Двухэтажный дом, небольшая пещера
Особняк
Торговый центр
Небоскрёб

Предлагаемые модификаторы

Модификатор	Ситуация
-3	В здании никто не живёт
+1	Здание разработано как место жительства
+2	По меньшей мере одна семья зовёт это зд

- Обсуждение рукописи на форуме.